

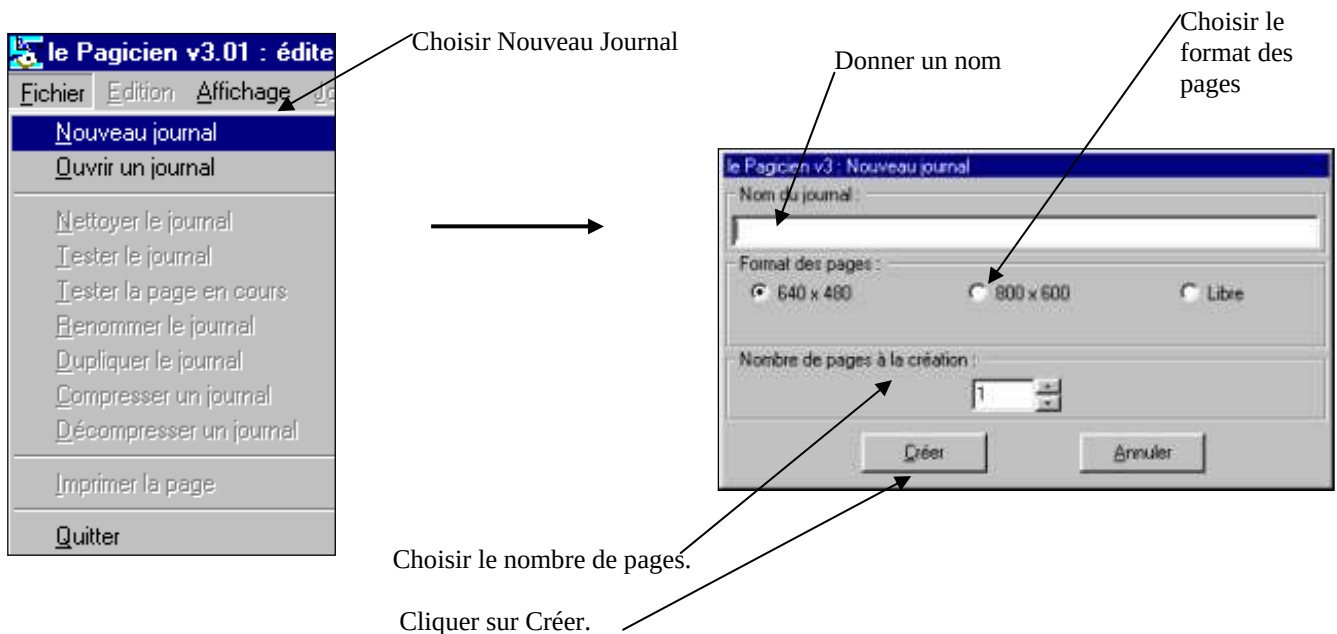
Les fonctions de base pour utiliser « Le pagicien »

Le Pagicien permet la création d'hyperdocument diffusable sur cédérom ou sur Internet avec la version 3. Ce document se propose de vous proposer les fonctions de base afin de pouvoir réaliser un petit hyperdocument.

Pour un projet plus important, il est indispensable de se référer au manuel fourni avec le logiciel et à l'aide intégrée sur le cédérom.

1) Création d'un projet :

Dans le pagicien, tout projet est appelé journal : il va falloir choisir un format des pages (non modifiable par la suite) ainsi qu'un nombre de pages (pourra être modifié par la suite).



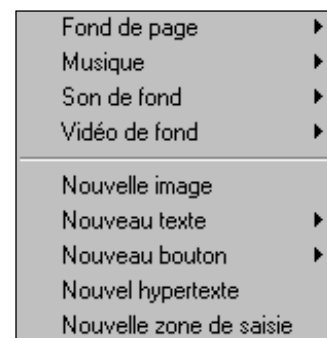
Une page blanche s'affiche sur laquelle différents objets vont pouvoir être placés.

Les principales fonctions utilisables dans Le Pagicien peuvent être trouvées :

- Avec un clic sur le bouton droit de la souris, différentes fonctions sont disponibles en fonction de l'emplacement du pointeur.

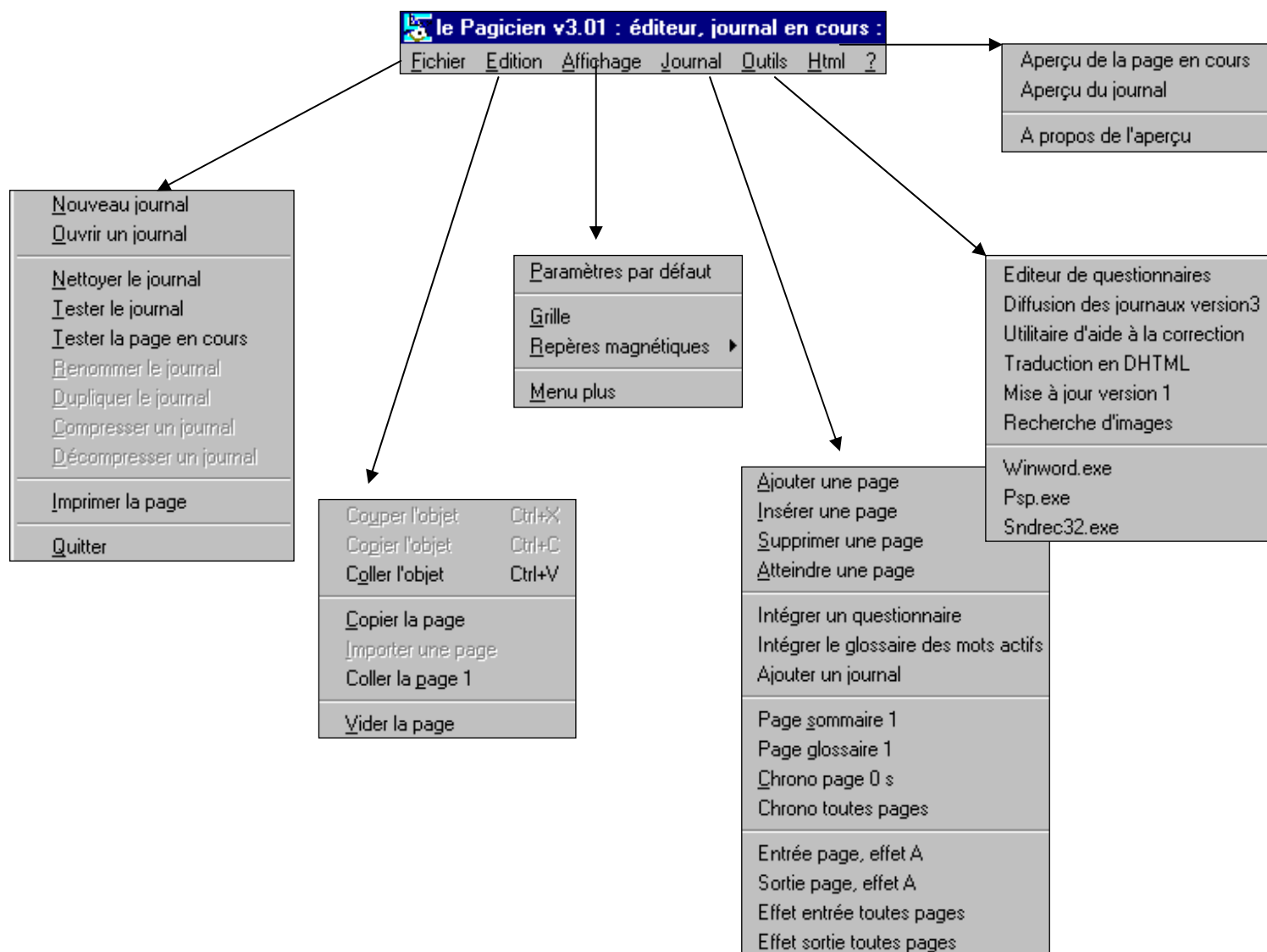
Exemple :

en cliquant avec le bouton droit de la souris sur une page, on obtient la fenêtre suivante :



Il faut cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'un des mots pour choisir une fonction.

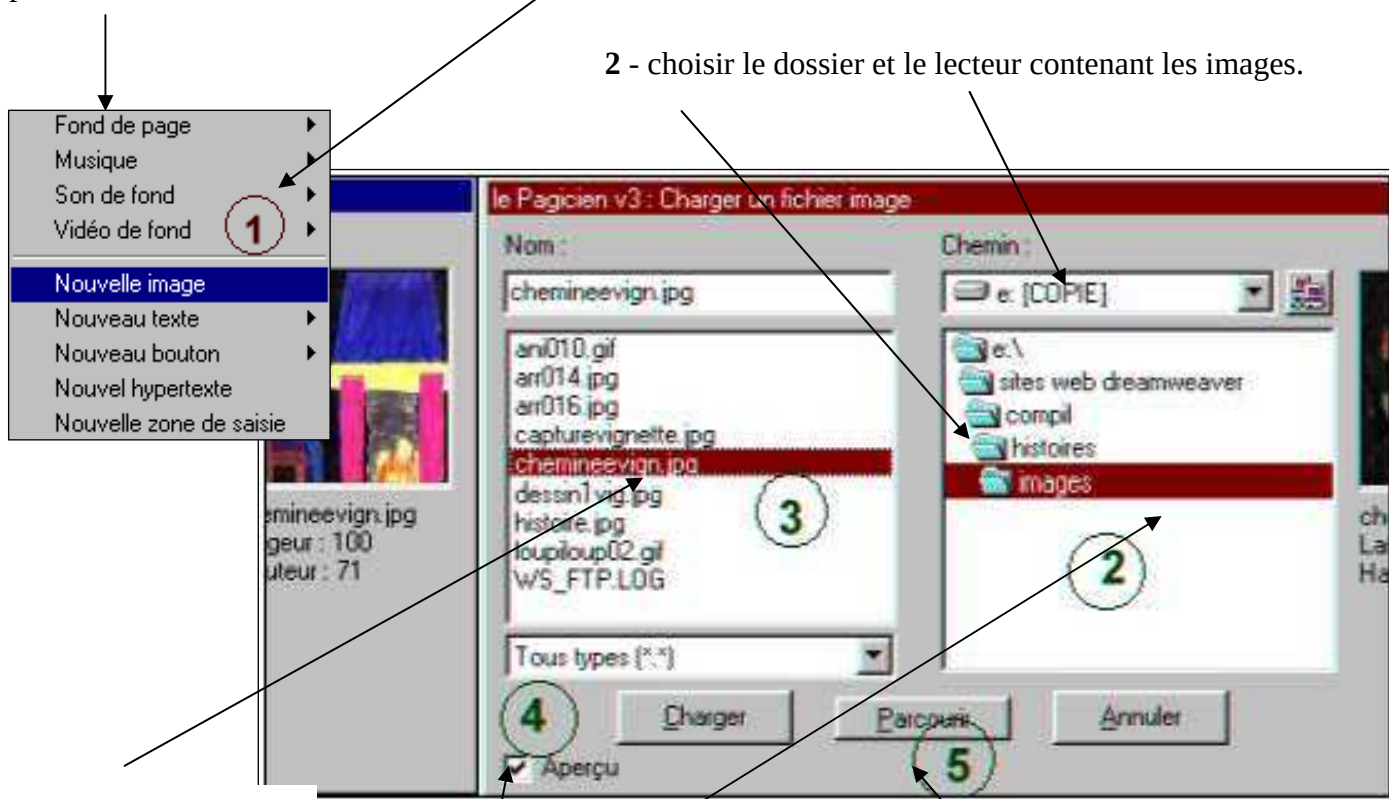
- dans le bandeau supérieur d'autres fonctions sont disponibles (il faudra ici cliquer avec le bouton de gauche de la souris) :



2) Présentation de quelques fonctions :

A – Insertion d'une image :

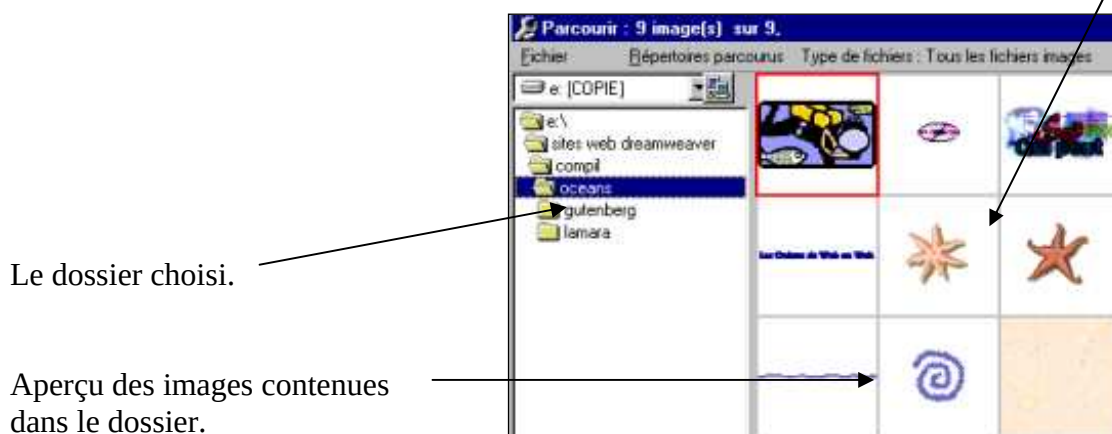
Clic avec le bouton droit pour obtenir :



3 - choisir l'image.

4 – en cochant **Aperçu**, l'image apparaît dans une vignette avec ses dimensions.

5 – la fonction **Parcourir** permet d'avoir un aperçu d'images contenues dans un dossier.



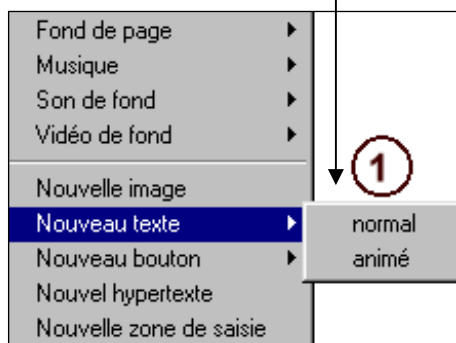
Le dossier choisi.

Aperçu des images contenues dans le dossier.

B – Insertion d'un texte :

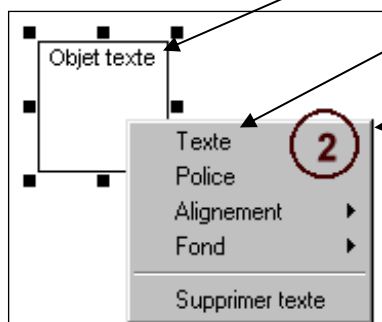
1 - choisir Nouveau texte, normal.

Vous obtenez

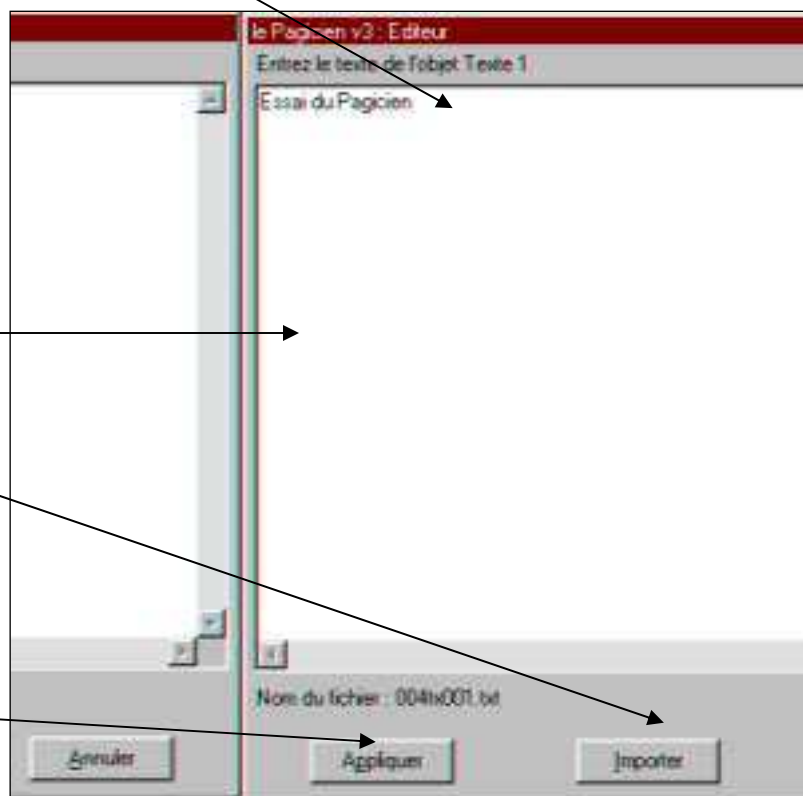


Objet texte

- Clic avec le bouton gauche de la souris pour activer le cadre de texte.
- Ensuite clic avec le bouton droit sur cet objet, pour obtenir le menu suivant.



2 – **Texte** vous permet de taper votre texte ou de l'importer dans la fenêtre ci-dessous.



Zone de saisie du texte

Fonction pour **Importer** un texte enregistré.

Attention : ce texte doit être sauvegardé en .txt lorsqu'il est saisi dans un traitement de texte.

Cliquer sur **Appliquer** pour que le texte apparaisse sur la page

Grâce au menu apparu au **1**, vous pouvez modifier les caractéristiques du texte :

- police, taille, attributs (gras, italique, souligné).
- Couleur.
- Alignement (centré, droit, gauche).
- Fond du cadre texte.

C – Insertion de Boutons :

L'objet nommé bouton servira de zone sur laquelle on cliquera pour permettre d'établir des liens avec différentes actions :

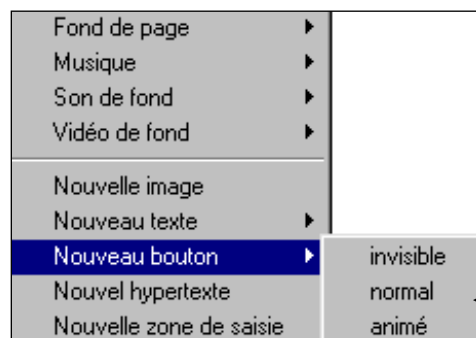
- afficher un texte, une image
- jouer un son
- activer une vidéo
- passer à une autre page ...

Ce bouton peut être invisible, visible (normal), animé.

Il peut contenir une image ou une couleur de fond.

Il est redimensionnable et déplaçable.

Pour créer un bouton : clic sur le bouton droit de la souris pour obtenir le menu suivant.

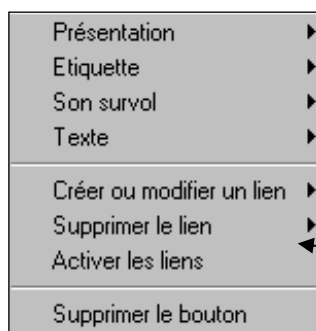


Choix du type de bouton.

Bouton normal :

Ce bouton peut contenir une image, du texte, un son. Il est redimensionnable.

Par défaut un bouton de 64 x 64 est créé .



Fonctions qui permettent de modifier les couleurs, formes et de taper un texte dans le bouton.

Fonctions qui permettent de créer un lien hypertexte ou de le modifier.

Bouton invisible :

Le contour de ce bouton n'est visible qu'en mode éditeur. Il est redimensionnable et peut contenir un son.

Par défaut un bouton de 64 x 64 est créé.

Bouton animé :

Ce bouton a la dimension de l'animation qui lui est appliquée. Il peut contenir un son.

Par défaut un bouton de 64 x 64 est créé.

Cliquer pour le sélectionner

Clic droit, pointer Préparation puis cliquer

Saisir le nom du fichier image qui sera le support à l'animation

Saisir le nombre d'animations prévues

Cocher ou non la zone boucle

Choisir la vitesse

Avant de valider, vous pouvez tester.

C – Insertion d'un hypertexte :

Un hypertexte est un texte où certains mots définis au préalable par l'utilisateur sont liés à des pages, des textes, des sons, des images, des vidéos, des exécutables.

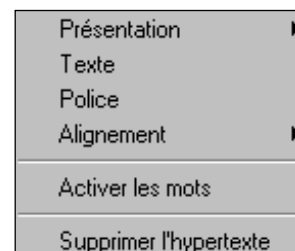
Pour les repérer ils sont écrits dans une couleur différente des autres mots. Dès que le curseur les survole, il se transforme en main. Un clic gauche, en mode lecteur, permettra de rendre actifs les liens ainsi créés.

Création :

Cela consiste à saisir un texte (ou à l'importer) dans l'Editeur d'Hypertexte, à définir les mots actifs et à créer les liens vers d'autres objets.

Clic droit et pointer Nouvel hypertexte.

Clic droit sur l'objet sélectionné, pointer Texte et valider.

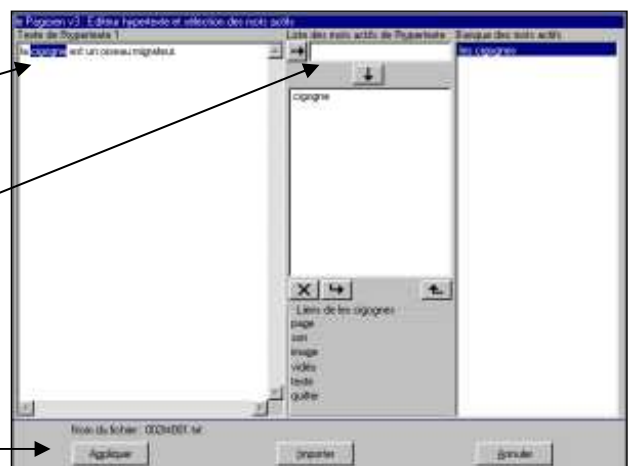


Saisir le texte ou l'importer.

Sélectionner le ou les mots actifs.

Ajouter le mot à la liste en cliquant sur la flèche " vers le bas ".

Appliquer



Activation du lien hypertexte :

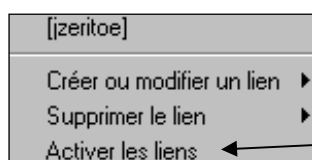
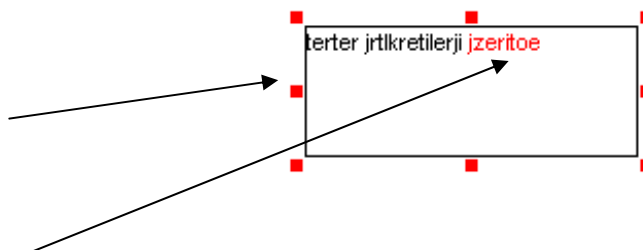
Activer les mots revient à sélectionner un mot déjà choisi dans l'éditeur en temps que mot actif dans le but de créer un lien entre ce mot et un autre objet.

Sélectionner l'hypertexte par un clic gauche.

Clic droit, pointer Activer les mots.

L'hypertexte est encadré par huit poignées rouges.

Approcher le curseur du mot à lier, il prend alors la forme d'une main lorsqu'il est dessus.

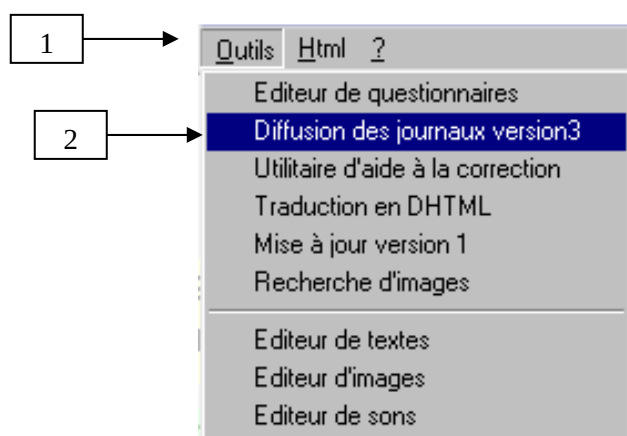


Choisir la création du lien vers un objet ou une page.

Activer le lien pour vérifier.

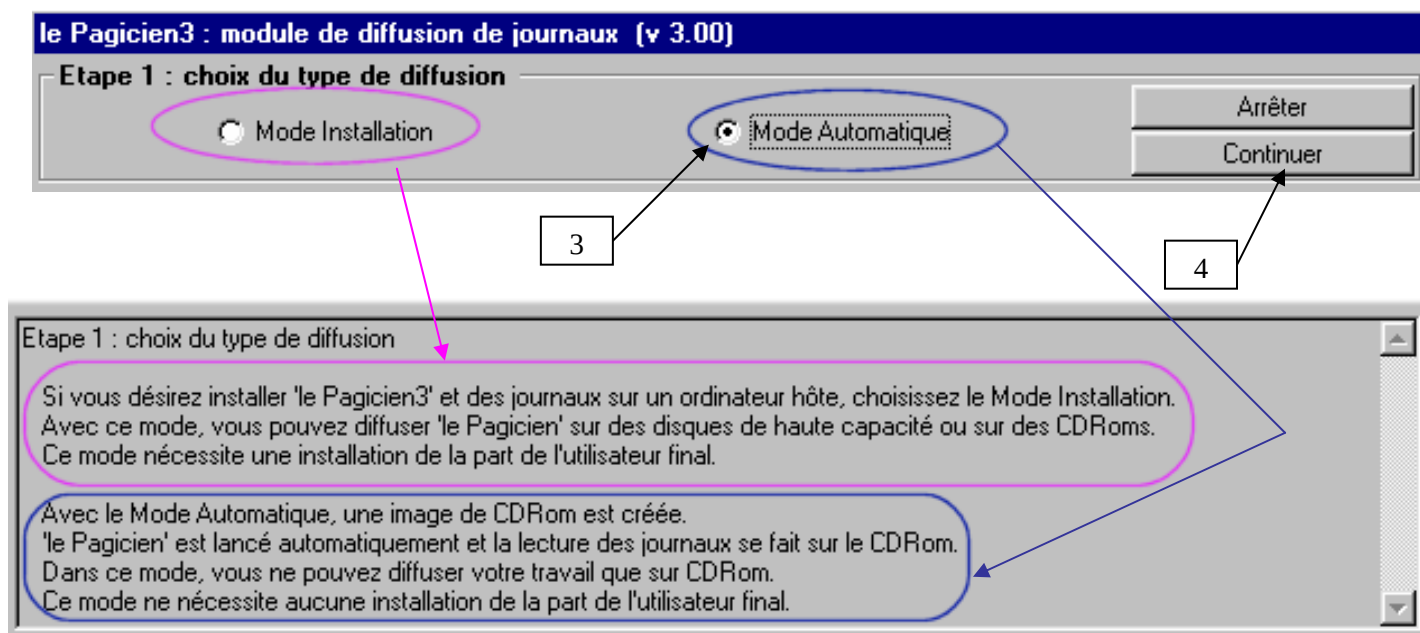
D : Diffusion du journal sur CD-Rom :

Cette fonction permet de lancer la diffusion des journaux sur CDRom ou lecteur à grande capacité.

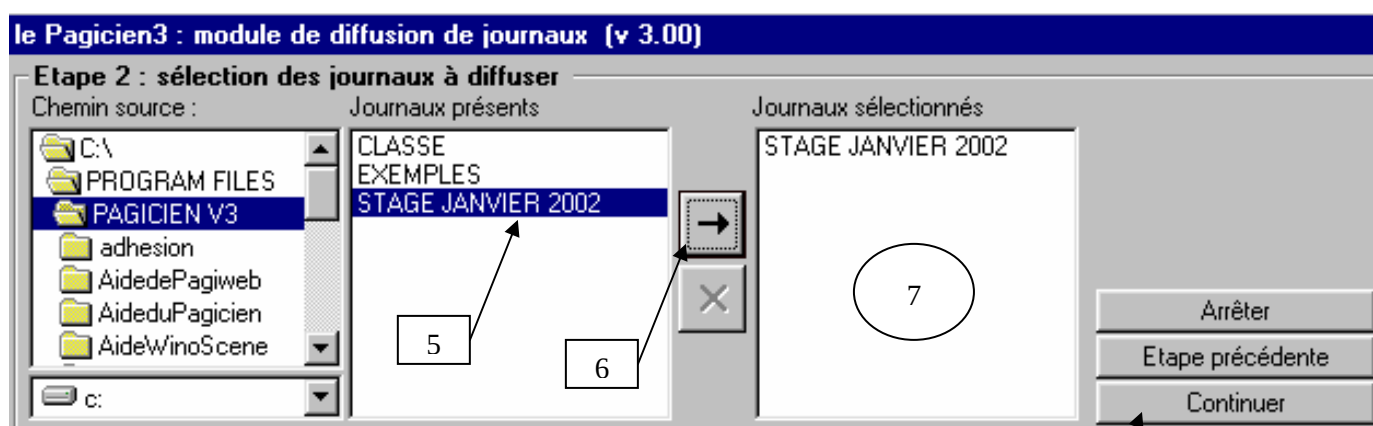


Deux types d'installations sont proposées.

- Le mode Installation permet de diffuser les journaux sur des lecteurs à grande capacité (ou sur des CDRom). Ce mode nécessite une installation de la part du futur utilisateur.
- Le mode Automatique fabrique un ensemble de fichiers qui pourra être gravé sur CDRom. Ce CDRom s'installera et s'exécutera sans intervention de la part du futur utilisateur.



Cliquer en 4, cette fenêtre s'affiche.

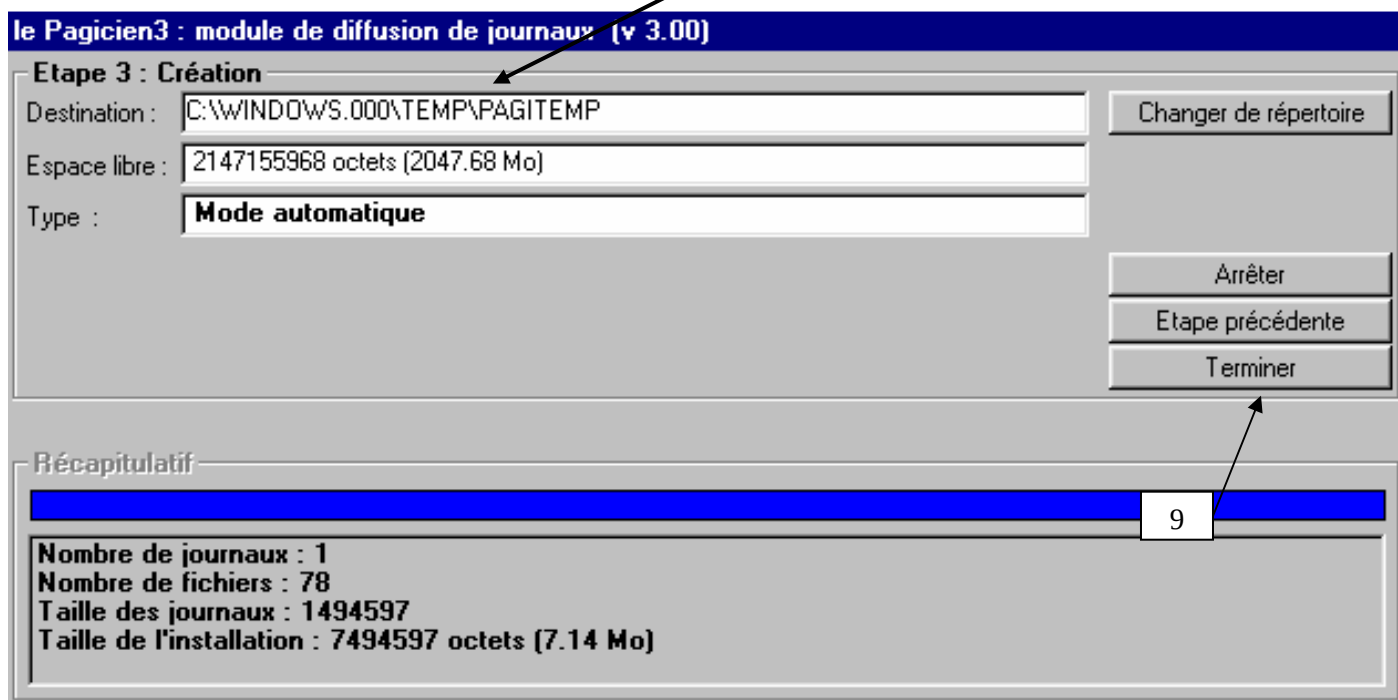


En 5, sélectionner le ou les journaux présents que l'on veut diffuser.

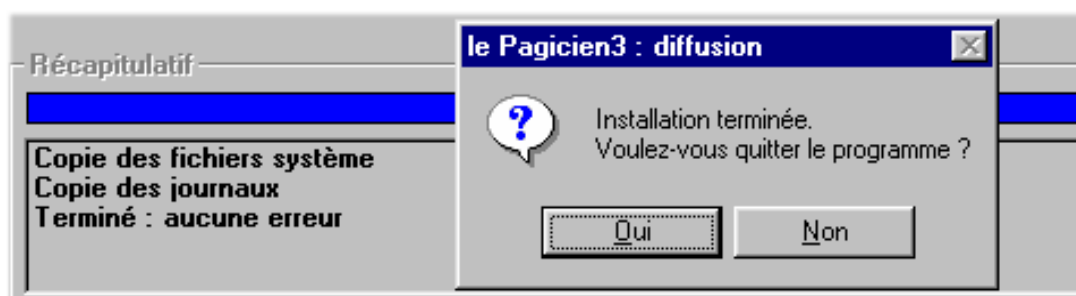
Cliquer en 6 pour les sélectionner.

Le journal sélectionné apparaît dans le cadre 7.

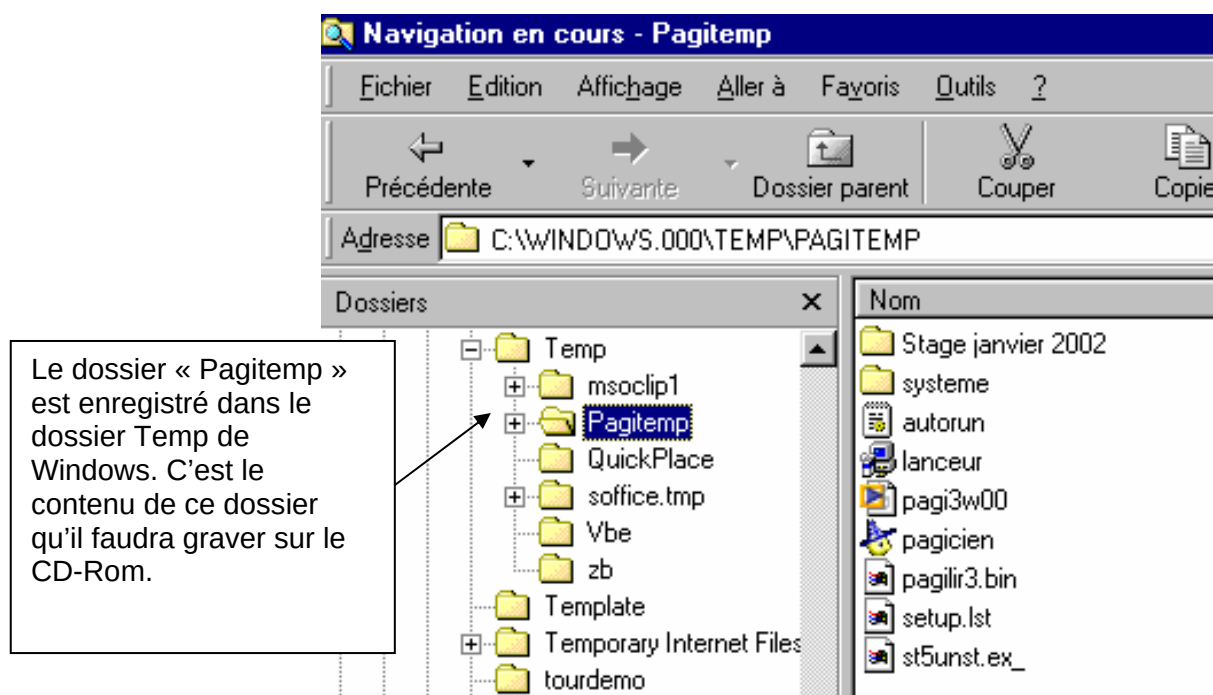
Le logiciel indique dans quel répertoire il va créer le journal.



Cliquer en 9 ; les fichiers et les journaux sont copiés dans le dossier « PAGITEMP »

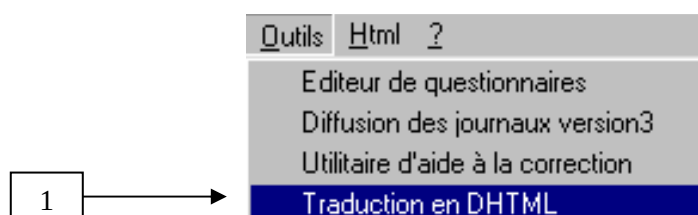


On peut vérifier son emplacement avec l'explorateur Windows.



D : Diffusion du journal sur site internet : création de pages Web

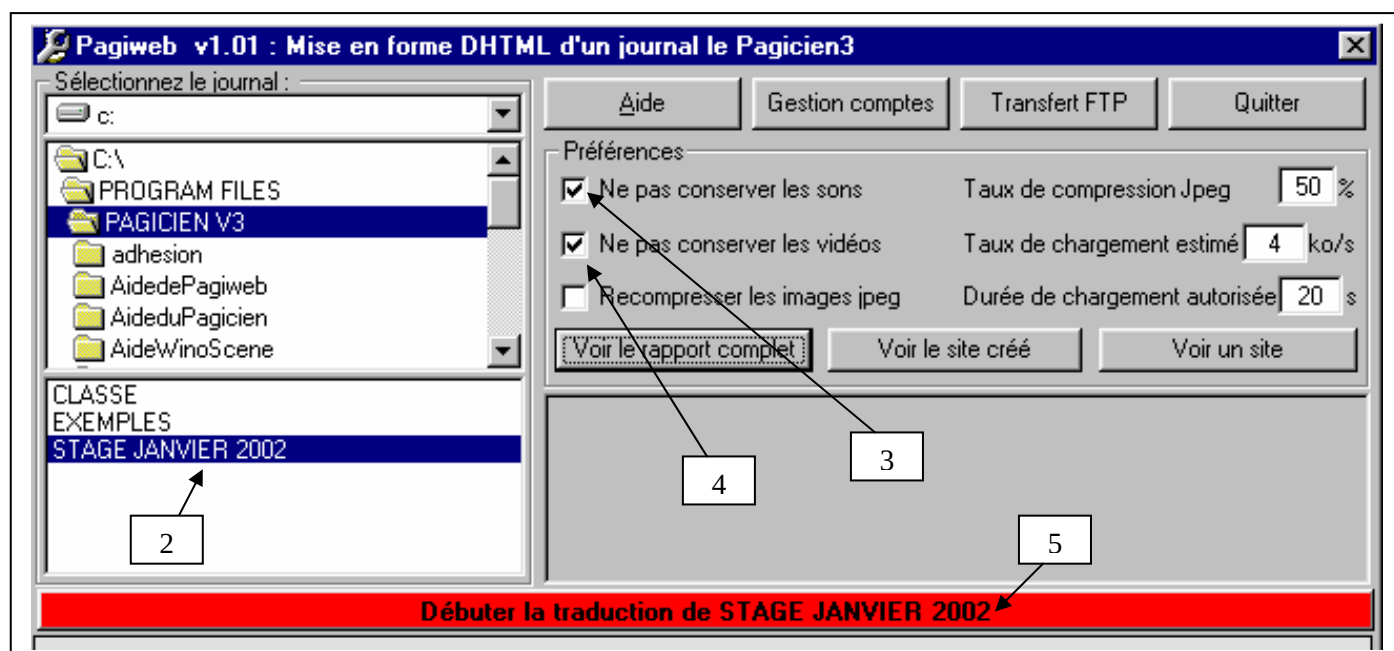
Cette fonction permet un encodage en DHTML pour créer un site.



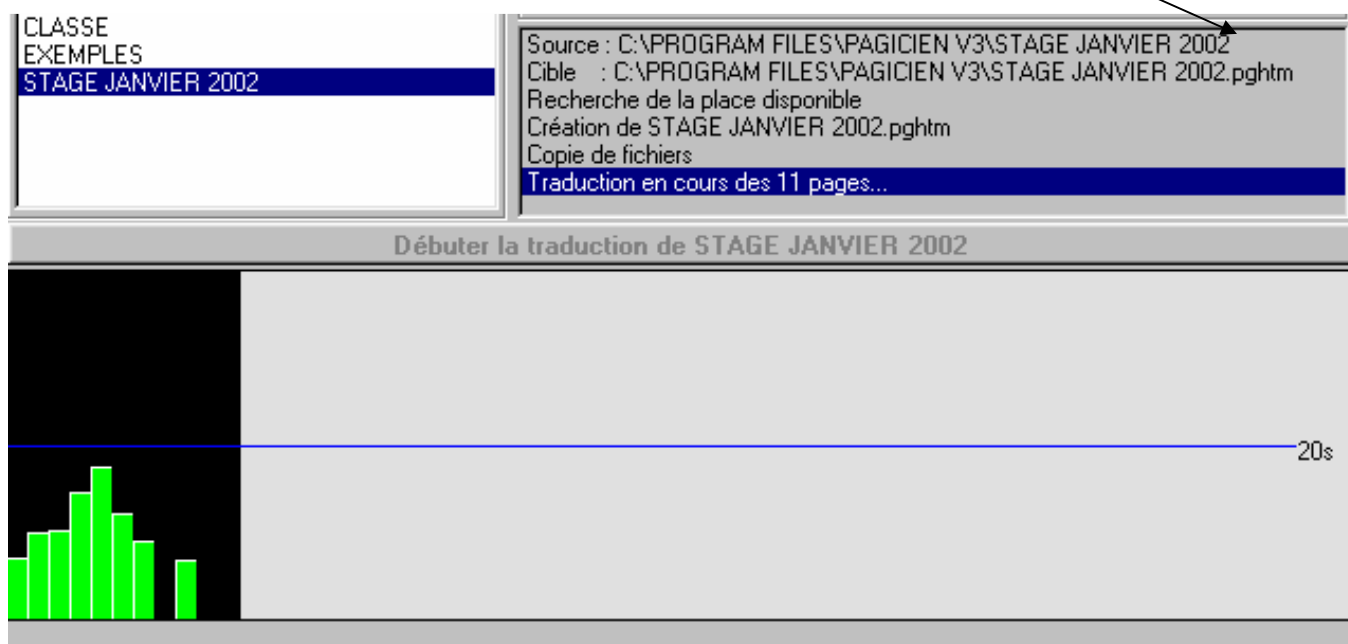
Cette fenêtre s'affiche. Cliquer en 2 pour indiquer quel journal on veut traduire en DHTML.

Le bandeau « Débuter la traduction ... » devient rouge.

Cocher en 3 et 4 pour diminuer le temps d'affichage des pages.



Cliquer en 5. La traduction commence et une fenêtre indique où est enregistré le fichier avec l'extension *nom-de-journal.pghtml*.



Renseigner les 2 zones pour indiquer la nature de votre site.

Pour les moteurs de recherche ...

Entrez les éléments permettant aux moteurs de recherche de classer votre site.

Description : petite phrase décrivant votre site

Site d'école sur la naissance de poussins

Mots clés : suite de mots séparés par des virgules permettant de retrouver votre site

poule,poussin

Continuer

Création de STAGE JANVIER 2002.pghtml
Copie de fichiers
Traduction en cours des 11 pages...
Travail terminé.
Taille du site créé : 422 ko
Consultez le fichier LogTraduction.txt pour avoir des détails.

Dans l'explorateur Windows, suivre ce chemin.

Navigation en cours - STAGE JANVIER 2002.pghtml

Fichier Edition Affichage Aller Favoris Outils ?

Précédente Suivante Dossier parent Couper

Adresse C:\Program Files\Pagicien v3\STAGE JANVIER 2002.pghtml

Dossiers

6

Stage janvier 2002

Stage janvier 2002.cache

Stage janvier 2002.media

STAGE JANVIER 2002.pghtml

Stage janvier 2002.sauve

7

Nom

film

image

musique

son

index

pagi_fie

pagi_fn6

pagi_fns

pagibs

pagibsbs

pagicach

pagiht

pagihtht

pagisolo

pgie0001

pgie0002

pgie0003

pgie0004

pgie0005

pgie0006

pgie0007

pgie0008

pgie0009

pgie0010

pgie0011

Cliquer en 7 pour avoir votre site en simulation page Web.